

Документ подписан простой электронной подписью
Информация о владельце:
ФИО: Максимов Алексей Борисович
Должность: директор департамента по образовательной политике
Дата подписания: 04.06.2024 11:30:06
Уникальный программный ключ:
8db180d1a3f02ac9e60521a5672742735c18b1d6

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ АВТОНОМНОЕ ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ

**«МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХНИЧЕСКИЙ УНИВЕРСИТЕТ»
(МОСКОВСКИЙ ПОЛИТЕХ)**

Институт графики и искусства книги имени В.А. Фаворского

УТВЕРЖДАЮ
Директор
С.Ю. Биричев/
«15» февраля 2024 г.



РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ДИСЦИПЛИНЫ

Графический дизайн

Направление подготовки
54.04.01 «Дизайн»

Профиль
Графический дизайн


Квалификация
Магистр

Формы обучения
Очно-заочная

Москва, 2024 г.

Разработчик(и):

К.э.н, доцент, доцент каф.едры «Художественно-техническое оформление печатной продукции»



/И.С. Самойленко/

Согласовано:

Заведующий кафедрой «Художественно-техническое оформление печатной продукции»,
доцент, канд. искусствоведения



/Е. А. Подтуркина/

Заседание кафедры 15.01.2024 протокол № 6

Содержание

1.	Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине	4
2.	Место дисциплины в структуре образовательной программы	4
3.	Структура и содержание дисциплины	4
3.1.	Виды учебной работы и трудоемкость	4
3.2.	Тематический план изучения дисциплины	6
3.3.	Содержание дисциплины	7
3.4.	Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий	7
3.5.	Тематика курсовых проектов (курсовых работ)	7
4.	Учебно-методическое и информационное обеспечение	7
4.1.	Нормативные документы и ГОСТы	7
4.2.	Основная литература	7
4.3.	Дополнительная литература	7
4.4.	Электронные образовательные ресурсы	8
4.5.	Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение	8
4.6.	Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы	8
5.	Материально-техническое обеспечение	8
6.	Методические рекомендации	8
6.1.	Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения	8
6.2.	Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины	8
7.	Фонд оценочных средств	9
7.1.	Методы контроля и оценивания результатов обучения	9
7.2.	Шкала и критерии оценивания результатов обучения	9
7.3.	Оценочные средства	9

1. Цели, задачи и планируемые результаты обучения по дисциплине

Настоящая программа учебной дисциплины устанавливает минимальные требования к знаниям и умениям студента и определяет содержание и виды учебных занятий и отчетности.

Программа составлена в 2022 году в соответствии с:

Федеральным государственным образовательным стандартом высшего образования направления 54.04.01 «Дизайн», утвержденным приказом МОН РФ от 13 августа 2020 г. №1004.

Образовательной программой по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Графический дизайн».

Рабочим учебным планом по направлению 54.04.01 «Дизайн» по профилю подготовки «Графический дизайн».

К основным **целям освоения дисциплины** «Графический дизайн» следует отнести:

- приобретение навыков разработки проектов в области разработки систем визуальной идентификации для предприятий различных отраслей и сфер в мультимедийной среде, принципов управления проектами, отделами и организациями на примере творческого коллектива, формирование навыков управленческой работы и ответственности за принятые решения и сотрудников.

— всестороннее изучение и практическое освоение методик, инструментов и технологий художественно-графического проектирования и разработки систем визуальной идентификации брендов;

— формирования комплексного подхода к проектированию визуально-графического комплекса, имеющего потенциал создания долгосрочных маркетинговых коммуникаций;

— развитие проектно-аналитического мышления, определяющего потенциальные возможности дизайна в решении экономических задач

Основные **задачи освоения дисциплины** «Графический дизайн»:

— приобретение навыков проведения предпроектных исследований,

— навыков разработки систем визуальной идентификации,

— практика разработки дизайн проектов рекламного назначения,

— практика разработки мультимедийных проектов,

— практика принятия управленческих решений при работе над художественно-графическими проектами.

Обучение по **дисциплине «Б.1.2.1 Графический дизайн»** направлено на формирование у обучающихся следующих компетенций:

Код и наименование компетенций	Индикаторы достижения компетенции
ПК-1 Способен проводить предпроектные дизайнерские исследования	<p>Владеть "Отслеживание тенденций и направлений в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Изучение потребностей и предпочтений целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации Оформление результатов дизайнерских исследований и формирование предложений по направлениям работ в сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации"</p> <p>Уметь"Выявлять существующие и прогнозировать будущие тенденции в</p>

	<p>сфере дизайна объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Производить сравнительный анализ аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Анализировать потребности и предпочтения целевой аудитории проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Оформлять результаты дизайнерских исследований"</p> <p>Знать "Методы проведения комплексных дизайнерских исследований</p> <p>Технологии сбора и анализа информации для дизайнерских исследований</p> <p>Методы проведения сравнительного анализа аналогов проектируемых объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Критерии оценки предпочтений целевой аудитории, на которую ориентированы проектируемые объекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации</p> <p>Профессиональная терминология в области дизайна"</p>
<p>ПК-2 Способен разрабатывать и согласовывать с заказчиком проектного задания на создание систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Владеть: Методиками подбора и изучения информации, необходимой для разработки проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Методиками предварительной проработки эскизов проектируемой системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Методиками составления проектного задания на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации по типовой форме.</p> <p>Уметь: Составлять по типовой форме проектное задание на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Подбирать и систематизировать информацию по теме проектного задания на создание системы визуальной</p>

	<p>информации, идентификации и коммуникации. Обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений. Проводить презентации дизайн-проектов Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Знать: Типовые формы проектных заданий на создание систем объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Методика поиска, сбора и анализа информации, необходимой для проектирования систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Профессиональная терминология в области дизайна.</p>
<p>ПК-3 Способен концептуально и художественно-технически разработать дизайн-проекты и системы визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Владеть: Методиками разработки дизайн-концепции системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Техниками визуализация образов проектируемой системы в целом и ее составляющих с помощью средств графического дизайна и специальных компьютерных программ, проработка эскизов объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации. Навыками согласования с возможностями производства воспроизведения системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Навыками подготовки графических материалов по системе визуальной информации, идентификации и коммуникации для передачи в производство. Уметь: Работать с проектным заданием на создание системы визуальной информации, идентификации и коммуникации. Анализировать информацию, необходимую для работы над дизайн-проектом системы визуальной</p>

	<p>информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Находить дизайнерские решения задач по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации с учетом пожеланий заказчика и предпочтений целевой аудитории.</p> <p>Использовать специальные компьютерные программы для проектирования объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Учитывать при проектировании объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации свойства используемых материалов и технологии реализации дизайн-проектов.</p> <p>Презентовать и обосновывать правильность принимаемых дизайнерских решений.</p> <p>Знать: Методы организации творческого процесса дизайнера.</p> <p>Академический рисунок, техники графики, компьютерная графика.</p> <p>Теорию композиции, типографику, фотографию, мультипликацию.</p> <p>Художественное конструирование и техническое моделирование.</p> <p>Компьютерное программное обеспечение, используемое в дизайне объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Профессиональную терминологию в области дизайна.</p>
<p>ПК-4 Способен планировать работы по разработке объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Владеть: Методиками формирования художественной политики дизайнерской организации.</p> <p>Методиками формирования персонального состава исполнителей дизайн-проектов, формирование творческих групп.</p> <p>Навыками презентация дизайн-проектов заказчику.</p> <p>Навыками планирования участия дизайнеров в выставках, конкурсах.</p> <p>Уметь: Осуществлять календарно-ресурсное планирование.</p> <p>Систематизировать и распределять действия подчиненных.</p> <p>Проводить презентации дизайн-проектов.</p> <p>Использовать компьютерную технику и программное обеспечение, необходимые</p>

	<p>для планирования работ по проектированию объектов визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности.</p> <p>Знать: Технологический процесс выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации. Основы менеджмента. Профессиональная терминология в области дизайна.</p>
<p>ПК-5 Способен организовывать работы по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Владеть: Методиками распределения работ по созданию дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации среди членов творческого коллектива.</p> <p>Методиками организация работ со сторонними исполнителями, привлекаемыми к разработке дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Методиками организация участия дизайнеров в выставках, конкурсах и оформление требуемой для этого документации.</p> <p>Уметь: Управлять творческим коллективом.</p> <p>Организовывать конструктивное межличностное взаимодействие.</p> <p>Внедрять передовые методики творческой работы над дизайн-проектами.</p> <p>Распределять задачи по выполнению дизайн-проектов между работниками.</p> <p>Подготавливать документацию для участия дизайнеров в выставках и конкурсах.</p> <p>Знать: Методики и принципы организации процесса дизайн-проектирования. Технологии выполнения дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации различной сложности. Профессиональную терминологию в области дизайна.</p>
<p>ПК-6 Способен контролировать изготовление в производстве дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации</p>	<p>Владеть: Методами проведение мониторинга изготовления в производстве объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p>

	<p>Методами определения необходимых корректирующих действий по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Уметь: Контролировать процесс изготовления в производстве дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Осуществлять корректирующие действия по выполнению дизайн-проектов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Знать: Методы мониторинга выполнения работ по изготовлению дизайн-макетов объектов и систем визуальной информации, идентификации и коммуникации.</p> <p>Технологические процессы производства в области полиграфии, упаковки, кино и телевидения.</p>
--	---

2. Место дисциплины в структуре образовательной программы

Дисциплина относится к обязательной части/части, формируемой участниками образовательных отношений магистратуры 54.04.01 «Дизайн» по профилю «Графический дизайн» для всех форм обучения.

Дисциплина «Графический дизайн» взаимосвязана со следующими дисциплинами и практиками ОП:

В базовой части блока 1:

- Методология дизайн-проектирования;
- Современные проблемы дизайна;
- Арт-дирекшн.

В вариативной части Блока 1:

- Технологическое предпринимательство в дизайне;

Копирайтинг.

В блоке 2 (Практики):

- Преддипломная практика;

В блоке 3 (Государственная итоговая аттестация):

- Подготовка к процедуре защиты и защита выпускной квалификационной работы

3. Структура и содержание дисциплины

Общая трудоемкость дисциплины составляет 37 зачетных единиц (1 332 часов) для очно-заочной формы обучения.

3.1 Виды учебной работы и трудоемкость (по формам обучения)

3.1.1. Очно-заочная форма обучения

п/п	Вид учебной работы	Количество часов	Семестры			
			1	2	3	4
	Аудиторные занятия	320	56	108	84	72
	УВ том числе:					
.1	Лекции	2	2	0	0	0
.2	Семинарские/практические занятия	0				
.3	Лабораторные занятия	318	58	108	84	72
	Самостоятельная работа	1 012	232	432	276	72
	В том числе:					
.1	Изучение литературы по дисциплине		58	102	80	54
.2	Выполнение практических заданий		170	332	196	40
	Промежуточная аттестация					
	Зачет/диф.зачет/экзамен		-	-	-	-
	Итого	1332	288	540	360	144

3.2 Тематический план изучения дисциплины (по формам обучения)

3.2.1. Очно-заочная форма обучения

№ п/п	Разделы/темы дисциплины	Трудоемкость, час					Самостоятельная работа
		Всего	Аудиторная работа				
			Лекции	Семинарские/практические занятия	Лабораторные занятия	Практическая подготовка	
	Раздел 1. Основы графического дизайна	288	2		58		228
1	Тема 1. Основы графического дизайна		2		8		28
2	Тема 2. Композиция в графическом дизайне				8		30
3	Тема 3. Цвет в графическом дизайне				9		17
4	Тема 4. Шрифт в графическом дизайне				6		27
5	Тема 5. Типографика				9		17
6	Тема 6. Инфографика				6		17
7	Тема 7. Фотография				6		17
8	Тема 8. Дизайн-проектирование				6		17
	Раздел 2. Графический дизайн в областях и сферах	540			108		432
9	Тема 1. Виды графического дизайна.				27		108

10	Тема 2. Визуальная айдентика				27		108
11	Тема 3. Дизайн упаковки				27		108
12	Тема 4. Дизайн бренд-коммуникаций				27		108
	Раздел 3. Визуальная айдентика	360			84		276
13	Тема 1. Логотип в современной айдентике				21		69
14	Тема 2. Визуальная идентификация бренда компаний и организаций				21		69
15	Тема 3. Визуальная идентификация FMCG бренда				21		69
16	Тема 4. Рекламный контент в визуальных коммуникациях бренда				21		69
	Раздел 4. Мультимедиа дизайн-проектирование, UI-дизайн, дизайн интернет систем коммуникаций и пользовательских интерфейсов, дизайн видеопроектов и интерактивных объектов.	144			54		90
17	Тема 1. Анализ возможностей				11		18
18	Тема 2. Формирование концепции				10		18
19	Тема 3. Разработка проекта				11		18
20	Тема 4. UI kit и компоненты проекта				11		18
21	Тема 5. Презентация проектов				11		18
	Итого	1332	2		304		1 026

3.3 Содержание дисциплины

Раздел 1. Основы графического дизайна

Тема 1. Основы графического дизайна

Графический дизайн. Социокультурные основания и специфика. Трактовка понятия дизайн, Социокультурные основания и специфика. Трактовка понятия дизайн. Виды графического дизайна. Реклама как область графического дизайна. Реклама как область графического дизайна. Бренд в графическом дизайне.

Тема 2. Композиция в графическом дизайне

Виды композиции. Типы композиции. Основные приёмы композиции. Художественные тропы. Движение и звук. Монтаж.

Тема 3. Цвет в графическом дизайне

Цвет в дизайне. Цветовые модели.

Тема 4. Шрифт в графическом дизайне

Каллиграфия. Шрифтовая классификация. Выбор шрифта. Леттеринг. Логотип

Тема 5. Типографика

Типографика в графическом дизайне. Макротипографика. Микротипографика

Тема 6. Инфографика

Визуализация данных. Классификации визуальных элементов информации.

Тема 7. Фотография

Виды и функции фотографии. Фотография в графическом дизайне. Фотостиль.

Тема 8. Дизайн-проектирование

Проектная культура. Методы дизайн-проектирования. Прототипирование. Тестирование. Презентация.

Раздел 2. Графический дизайн в областях и сферах

Тема 1. Виды графического дизайна.

Виды графического дизайна. Рынок коммуникационных услуг. Профессиональные ассоциации. Конкурсы в графического дизайна.

Тема 2. Визуальная айдентика

Основы брендинга, виды визуальной айдентики и тренды в этой области, визуальная айдентика в областях и сферах, проектные работы в области разработки визуальной составляющей бренда, предпроектная подготовка в области разработки визуальной составляющей бренда, особенности проведения дизайн-аудита в проектах разработки визуальной составляющей бренда, метафора и семиотика бренда и ее влияние на разработку визуальной айдентики, визуальные атрибуты бренда, логотип, логоблок в современной айдентике, фотографика и иллюстрация в современной айдентике, формализация визуальных стандартов бренда.

Тема 3. Дизайн упаковки

Задачи дизайна упаковки, как элемента визуальной айдентики, использование художественных средств в дизайне упаковки, ведение проектов разработки дизайна упаковки.

Тема 4. Дизайн бренд-коммуникаций

Особенности дизайна бренд-коммуникаций в мультимедийном мире, дизайн ATL коммуникаций бренда, особенности рекламного дизайна BTL коммуникаций бренда, особенности дизайна digital коммуникаций бренда.

Раздел 3. Визуальная айдентика

Тема 1. Логотип в современной айдентике

Логотип в классической айдентике (графические, текстовые, комбинированные). Логотип в динамической айдентике. Анимированный логотип. Объемный логотип. Логофолио.

Тема 2. Визуальная идентификация бренда компаний и организаций

Элементы визуальной идентификации бренда компаний и организаций. Типографика в брендинге компаний и организаций. Цвет в визуальной идентификации бренда. Знаковая система в современной айдентике.

Тема 3. Визуальная идентификация FMCG бренда

Элементы визуальной идентификации FMCG бренда. Типографика в FMCG брендинге. Цветовое кодирование в FMCG брендинге. Знаковая система в FMCG брендинге. Ключевые рекламоносители FMCG бренда.

Тема 4. Рекламный контент в визуальных коммуникациях бренда

Особенности разработки рекламного контента для компаний и организаций. Особенности разработки рекламного контента для FMCG бренда. Видео контент для компаний и организаций. Видео контент для коммуникационных кампаний FMCG бренда.

Раздел 4. Мультимедиа дизайн-проектирование, UI-дизайн, дизайн интернет систем коммуникаций и пользовательских интерфейсов, дизайн видеопро젝тов и интерактивных объектов.

Тема 1. Анализ возможностей

Разнообразие мультимедийных возможностей в графическом дизайне. Определение технической возможности и эстетической необходимости digital-составляющей в проекте.

Тема 2. Формирование концепции

Формирование синопсиса нарративной составляющей проекта, а затем и сценария для определения всех аспектов сценария взаимодействия между реципиентом и интерактивной средой.

Тема 3. Разработка проекта

Декомпозиция проекта, определение критериев выполнения и достижения результата каждого этапа, работа с технической и творческой частью проекта.

Тема 4. UI kit и компоненты проекта

Работа с разработчиками и всеми участниками digital-процесса. Умение формулировать задачи, делегировать и принимать их от исполнителей. Создание единой визуальной системы развивающегося проекта.

Тема 5. Презентация проектов

Формирование электронного интерактивного портфолио в социальных сетях профсообщества, шоурил, сайт-портфолио.

3.4 Тематика семинарских/практических и лабораторных занятий

3.4.1. Семинарские/практические занятия

Семинарские и практические занятия не предусмотрены.

3.4.2. Лабораторные занятия

Раздел 1. Основы графического дизайна

Тема 1. Основы графического дизайна

Тема 2. Композиция в графическом дизайне

Тема 3. Цвет в графическом дизайне

Тема 4. Шрифт в графическом дизайне

Тема 5. Типографика

Тема 6. Инфографика

Тема 7. Фотография

Тема 8. Дизайн-проектирование

Раздел 2. Графический дизайн в областях и сферах

Тема 1. Виды графического дизайна.

Тема 2. Визуальная айдентика

Тема 3. Дизайн упаковки

Тема 4. Дизайн бренд-коммуникаций

Раздел 3. Визуальная айдентика

Тема 1. Логотип в современной айдентике

Тема 2. Визуальная идентификация бренда компаний и организаций

Тема 3. Визуальная идентификация FMCG бренда

Тема 4. Рекламный контент в визуальных коммуникациях бренда

Раздел 4. Мультимедиа дизайн-проектирование, UI-дизайн, дизайн интернет систем коммуникаций и пользовательских интерфейсов, дизайн видеопро젝тов и интерактивных объектов.

Тема 1. Анализ возможностей

Тема 2. Формирование концепции

Тема 3. Разработка проекта

Тема 4. UI kit и компоненты проекта

Тема 5. Презентация проектов

3.5 Тематика курсовых проектов (курсовых работ)

Темы проектно-художественных заданий (ПХЗ) выполнение которых является критерием прохождения курса и определяет его результат:

- «Разработка концепции системы визуальной идентификации бренда X в сфере Y»,
- «Разработка системы визуальной идентификации бренда коммерческой/некоммерческой компании или организации X в сфере Y»,
- «Разработка системы визуальной идентификации FMCG бренда X »,
- Логофолио (не менее 6 логотипов разных видов),
- «Разработка UI kit для бренда коммерческой/некоммерческой компании или организации X в сфере Y».

4. Учебно-методическое и информационное обеспечение

4.1 Нормативные документы и ГОСТы

1. ГОСТ 7.32-2017 «Межгосударственный стандарт. Система стандартов по информации, библиотечному и издательскому делу. Отчет о научно-исследовательской работе. Структура и правила оформления».
2. ГОСТ 2.105-95 «Единая конструкторская документация. Общие требования к текстовым документам».

4.2 Основная литература

1. 1. Розета, М. Управление проектом в сфере графического дизайна / М. Розета, Э. Ойана ; перевод с английского Т. Мамедова. — Москва : Альпина Паблишер, 2016. — 220 с. — ISBN 978-5-9614-2246-7. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/95206> (дата обращения: 31.08.2020). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
2. 2. Мандель, Б. Р. Психология рекламы: история, проблематика : учебное пособие / Б. Р. Мандель. — 2-е изд., стер. — Москва : ФЛИНТА, 2019. — 272 с. — ISBN 978-5-9765-1633-5. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/115866> (дата обращения: 31.08.2020). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
3. 3. Шилехина, М. С. Менеджмент и маркетинг в дизайне : учебно-методическое пособие / М. С. Шилехина. — Тольятти : ТГУ, 2019. — 79 с. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/139919> (дата обращения: 31.08.2020). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
4. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515527> (дата обращения: 23.09.2023).
5. Пигулевский В.О. Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / Пигулевский В.О., Стефаненко А.С.. — Саратов : Вузовское образование, 2021. — 441 с. — ISBN 978-5-4487-0765-0. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102235.html> (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
6. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 208 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07962-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515504> (дата обращения: 23.09.2023).

7. Удалова Н.Н. Профессионально-проектная деятельность дизайнера : учебное пособие / Удалова Н.Н.. — Омск : Омский государственный технический университет, 2022. — 130 с. — ISBN 978-5-8149-3504-5. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/131222.html> (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
8. Ленсу Я.Ю. Экспертиза проектов дизайна : учебное пособие / Ленсу Я.Ю.. — Минск : Вышэйшая школа, 2022. — 128 с. — ISBN 978-985-06-3475-7. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/130000.html> (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

4.3 Дополнительная литература

1. Графический дизайн. Современные концепции : учебное пособие для вузов / Е. Э. Павловская [и др.] ; ответственный редактор Е. Э. Павловская. — 2-е изд., перераб. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 119 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-11169-9. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515527> (дата обращения: 23.09.2023).
2. Пигулевский В.О. Дизайн визуальных коммуникаций : учебное пособие / Пигулевский В.О., Стефаненко А.С.. — Саратов : Вузовское образование, 2021. — 441 с. — ISBN 978-5-4487-0765-0. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/102235.html> (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
3. Цифровые технологии в дизайне. История, теория, практика : учебник и практикум для вузов / А. Н. Лаврентьев [и др.] ; под редакцией А. Н. Лаврентьева. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 208 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-07962-3. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515504> (дата обращения: 23.09.2023).
4. Удалова Н.Н. Профессионально-проектная деятельность дизайнера : учебное пособие / Удалова Н.Н.. — Омск : Омский государственный технический университет, 2022. — 130 с. — ISBN 978-5-8149-3504-5. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/131222.html> (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
5. Ленсу Я.Ю. Экспертиза проектов дизайна : учебное пособие / Ленсу Я.Ю.. — Минск : Вышэйшая школа, 2022. — 128 с. — ISBN 978-985-06-3475-7. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/130000.html> (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
6. Безрукова, Е. А. Шрифтовая графика : учебное пособие / Е. А. Безрукова, Г. Ю. Мхитарян. — Кемерово : КемГИК, 2017. — 130 с. — ISBN 978-5-8154-0407-6. — Текст : электронный // Лань : электронно-библиотечная система. — URL: <https://e.lanbook.com/book/105259> (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авториз. пользователей.
7. Литвина, Т. В. Дизайн новых медиа : учебник для вузов / Т. В. Литвина. — 2-е изд., испр. и доп. — Москва : Издательство Юрайт, 2023. — 181 с. — (Высшее образование). — ISBN 978-5-534-10964-1. — Текст : электронный // Образовательная платформа Юрайт [сайт]. — URL: <https://urait.ru/bcode/515503> (дата обращения: 23.09.2023).
8. Колб Б. Мозг и поведение. Введение / Колб Б., Уишоу И.К., Тески Дж.К.. — Москва : Лаборатория знаний, 2023. — 790 с. — ISBN 978-5-93208-619-3. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/129439.html> (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

9. Зинюк О.В. Современный дизайн. Методы исследования : монография / Зинюк О.В.. — Москва : Московский гуманитарный университет, 2011. — 128 с. — ISBN 978-5-98079-757-7. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/8444.html> (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
10. Пигулевский В.О. Культура и визуальные коммуникации : учебное пособие / Пигулевский В.О.. — Саратов : Вузовское образование, 2022. — 61 с. — ISBN 978-5-4487-0832-9. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/120829.html> (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей
11. Семёнова А.А. Цифровая вселенная: горизонты будущего и новый пользовательский опыт : монография / Семёнова А.А.. — Москва : Ай Пи Ар Медиа, 2022. — 118 с. — ISBN 978-5-4497-1767-2. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/122649.html> (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. пользователей. - DOI: <https://doi.org/10.23682/122649>
12. Кантарюк Е.А. Антропология дизайна: философия, технология, техники : учебное пособие / Кантарюк Е.А., Кукушкина В.А.. — Липецк : Липецкий государственный технический университет, ЭБС АСВ, 2021. — 74 с. — ISBN 978-5-00175-086-4. — Текст : электронный // IPR SMART : [сайт]. — URL: <https://www.iprbookshop.ru/118437.html> (дата обращения: 23.09.2023). — Режим доступа: для авторизир. Пользователей

4.4 Электронные образовательные ресурсы

1. ЭОР «Графический дизайн. Модуль 1»

<https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10216>

2. ЭОР «Графический дизайн. Модуль 2»

<https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10218>

3. ЭОР «Графический дизайн. Модуль 3»

<https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10684>

4.5 Лицензионное и свободно распространяемое программное обеспечение

1. Операционные системы Mac OS и Windows (актуальные версии)
2. Графический пакет Adobe Creative Cloud (актуальные версии), включающий программы:
 - Adobe InDesign
 - Adobe Photoshop
 - Adobe Illustrator
 - Adobe AfterEffects
 - Adobe Acrobat Professional.

4.6 Современные профессиональные базы данных и информационные справочные системы

1. <http://rosdesign.com/> - Интернет-ресурс теоретических статей и практических рекомендаций по дизайну на русском языке;
 2. <http://www.digitalartsonline.co.uk/tutorials> - Digital Arts;
 3. <https://www.behance.net> - Портфолио художников, дизайнеров и людей искусства со всего мира;
 4. <https://www.paratype.ru/store> - Отечественный ресурс, посвященный шрифтам и типографике;
 5. <https://www.adsoftheworld.com/> - Ads of the world;
 6. <https://www.sostav.ru/news/creative> - Портале sostav.ru.
- <https://apps.webofknowledge.com/> - База данных Web of Science
2. <https://www.scopus.com> - База данных Scopus
 3. <https://data.gov.ru> - Портал открытых данных Российской Федерации
 4. <http://mon.gov.ru/> - Министерство образования и науки РФ
 5. <https://elibrary.ru/> - База данных Научной электронной библиотеки eLIBRARY.RU
 6. <http://www.gks.ru> - Росстат – федеральная служба государственной статистики
 7. <http://www.iep.ru/ru/publikacii/categories.html> - Федеральный образовательный портал. Экономика. Социология. Менеджмент
 8. <https://rosmintrud.ru/opendata> - База открытых данных Минтруда России
 9. www.economy.gov.ru - Базы данных Министерства экономического развития и торговли России
 10. <https://www.polpred.com> - Электронная база данных "Polpred.com Обзор СМИ"
 11. www.edu.ru - портал «Российское образование»
 12. www.school.edu.ru - «Российский общеобразовательный портал»
 13. www.humanities.edu.ru – портал «Социально-гуманитарное и политологическое образование».
 14. <http://school-collection.edu.ru> – единая коллекция цифровых образовательных ресурсов.
 15. <http://fcior.edu.ru> – федеральный центр информационно-образовательных ресурсов..

5. Материально-техническое обеспечение

Материально-техническое обеспечение государственной итоговой аттестации не предусмотрено.

6. Методические рекомендации

6.1 Методические рекомендации для преподавателя по организации обучения

Методические рекомендации по организации обучения по дисциплине размещены в ЭОР

1. ЭОР «Графический дизайн. Модуль 1»
<https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10216>

2. ЭОР «Графический дизайн. Модуль 2»
<https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10218>

3. ЭОР «Графический дизайн. Модуль 3»
<https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10684>

6.2 Методические указания для обучающихся по освоению дисциплины

Методические рекомендации по организации обучения по дисциплине размещены в ЭОР

1. ЭОР «Графический дизайн. Модуль 1»
<https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10216>

2. ЭОР «Графический дизайн. Модуль 2»
<https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10218>

3. ЭОР «Графический дизайн. Модуль 3»
<https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=10684>

4. ЭОР «Графический дизайн. Модуль 3»
<https://online.mospolytech.ru/course/view.php?id=12308>

7. Фонд оценочных средств

7.1 Методы контроля и оценивания результатов обучения

Методами контроля и оценивания результатов обучения являются:

- результаты теста в рамках онлайн-курсов разделов дисциплины;
- презентации проектно-художественных заданий;
- написание эссе (по итогам 1 семестра обучения и освоения 1 блока дисциплины).

Оценка итогов промежуточной аттестации по дисциплине проводится методом балльно-рейтинговой системы: за счет сложения баллов-оценок:

- за прохождение теста в рамках онлайн-курса
- за работу над ПХЗ
- за работу над эссе

7.2 Шкала и критерии оценивания результатов обучения

Шкалы и критерии оценивания результатов обучения определены в ЭОР каждого раздела дисциплины.

Работа над ПХЗ оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания ПХЗ (баллы)	Описание
---------------------------------	----------

46-60	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на высоком художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается креативностью творческой концепции, отличным качеством выполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует высокую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
31-45	Задание (комплекс заданий) выполнено в полном объеме на хорошем художественном уровне. Проектно-художественное задание обладает креативностью творческой концепции, хорошим качеством исполнения, оригинальностью авторского почерка. Студент демонстрирует хорошую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта соответствует экспозиционным требованиям.
16-30	Задание выполнено в полном объеме на среднем художественном уровне. Работа велась систематизировано и последовательно. Проектно-художественное задание отличается недостаточной креативностью творческой концепции, средним качеством выполнения, отсутствием оригинальности авторского почерка. Студент демонстрирует среднюю степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и недостаточно свободно выражает свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не в полной мере соответствует экспозиционным требованиям.
0-15	Задание не выполнено или выполнено частично, на низком художественном уровне. Работа велась не систематизировано и не последовательно. Проектно-художественное задание отличается отсутствием креативности творческой концепции, низким качеством выполнения. Студент демонстрирует низкую степень владения художественными и техническими приемами, инструментами и неспособность выразить свой творческий замысел в материале. Оформление проекта не соответствует экспозиционным требованиям.

Работа над эссе оценивается по следующим критериям:

Шкала оценивания презентации (баллы)	Описание
0	Эссе отсутствует или не соответствует поставленной теме, не отражает ее сути.
1-7	Эссе в общих чертах соответствует теме, но в недостаточной степени отражает ее, проблема не сформулирована или сформулирована размыто, анализ материала поверхностный, концепция не представлена или представлена размыто.

	Выводы не сделаны или их логика не соответствует основной части эссе.
8-14	Эссе соответствует теме, проблема в целом сформулирована, анализ материала проведен, но недостаточный, концепция представлена размыто. Выводы сделаны, но поверхностные, их логика в целом соответствует основной части эссе.
15-20	Эссе соответствует теме, проблема сформулирована, анализ материала проведен качественно, концепция представлена и раскрыта. Выводы сделаны их логика соответствует основной части эссе.

По результатам суммирования баллов выставляется оценка «зачтено» или «не зачтено».

Суммарный балл	0-40	41-60	61-80	81-100
Итоговая оценка	Неудовлетворительно «не зачтено»	Удовлетворительно «зачтено»	Хорошо «зачтено»	Отлично «зачтено»

7.3 Оценочные средства

7.3.1. Текущий контроль

Перечень оценочных средств по дисциплине «Графический дизайн»

№ ОС	Наименование оценочного средства	Краткая характеристика оценочного средства	Представление оценочного средства в ФОС
1	Проектно-художественное задание (ПХЗ)	Завершенное авторское произведение, получаемое в результате планирования и выполнения комплекса учебных творческих заданий. Результат его выполнения позволяет оценить качество знаний, способность композиционного мышления и мастерства исполнения, умение обучающихся применять свои знания в процессе решения художественно-творческих задач, владение художественными материалами, техниками и технологиями, уровень сформированности компетенций.	Тема проектно-художественного задания

2	Эссе	Средство, позволяющее оценить умение обучающегося формулировать проблему на основе изученного материала по теме, письменно излагать её суть, самостоятельно проводить анализ этой проблемы с построением концепций и использованием актуального аналитического инструментария соответствующей дисциплины, делать выводы, обобщающие авторскую позицию по поставленной проблеме.	Тематика эссе.
3	Тест онлайн-курса	Средство, позволяющее оценить уровень освоения теоретических знаний обучающегося, полученный им в процессе самостоятельного изучения теоретического материала	Вопросы теста

7.3.2. Промежуточная аттестация

Промежуточная аттестация проводится в виде тестов ЭОР, аналитических и проектно-художественных заданий.